LE MARCHÉ DU JOUET

Adriaan MEIRSMAN

Novembre 2006

CRIOC

Centre de Recherche et d'Information
des Organisations de Consommateurs



Fondation d'utilité publique

NE 417541646

Le marché du jouet

Les consommateurs européens sont les premiers acheteurs de jouets au monde. Indissociable du monde de l'enfance, le jouet concentre 81 % de la production totale des articles pour enfants. Petite visite au cœur de ce marché saisonnier où des conseils aux acheteurs sont loin d'être inutiles.

VOLUME DU MARCHE

En Europe, ces dernières années, le marché des jeux et des jouets a augmenté chaque année d'environ 10%. A présent, cette hausse s'atténue: + 5,47 % entre 2004 et 2005. La gamme de choix s'élargit sans cesse, s'adressant tant à des enfants de plus en plus jeunes qu'aux adultes.

Suite à la restructuration des données fournies par Eurostat, la notion recouvrant les jouets traditionnels a été modifiée. Il s'ensuit que nous avons recalculé les montants en tenant compte de la nouvelle définition des jeux traditionnels, ce qui explique la forte différence du tableau 1 avec les données des études précédentes. Sur base des statistiques de "Toys Industries of Europe" nous observons que le marché du jouet représente en Belgique 2,4 % du marché européen. Ce qui pour le marché du jouet traditionnel, représente 319 millions d'euros.

Cette modification dans l'analyse des données a un impact direct sur le pourcentage relatif des jeux vidéos par rapport aux jeux traditionnels.

TABLEAU 1 : ÉVOLUTION DES DÉPENSES PAR AN, EN BELGIQUE

	En millions d'€	*2002*	*2003*	*2004*	*2005*
total marché européen	*inclus jeux vidéo*	*16.785 €*	*17.858 €*	*17.542 €*	*18.215 €*
	exclus jeux vidéo	*12.705 €*	*13.228 €*	*12.916 €*	*13.294 €*
estimation Belgique	*inclus jeux vidéo*	*472 €*	*497 €*	*480 €*	*507 €*
	exclus jeux vidéo	*321 €*	*323 €*	*308 €*	*319 €*
	Part des jeux vidéo	*32,1%*	*35,0%*	*35,8%*	*37,0%*

Source : Crioc, estimation sur base des données de TIE

La croissance du marché du jouet traditionnel dans l'Union Européenne (EU-25) a été de 2,9%[1] entre 2004 et 2005. En 2005, ce sont les jouets sous licence de films à succès qui ont été les moteurs des ventes de jouets dans l'Union Européenne. Bien que l'EU-10 soit un marché beaucoup plus petit que l'EU-25, le taux de croissance du marché du jouet y est plus élevé. Ainsi, en 2005 le marché du jouet traditionnel dans les pays de l'EU-10 s'est développé de 5,9% tandis que dans les pays de l'EU-25 il ne se développait que de 2.9%.

CONSOMMATION DES MENAGES

En 2005, les dépenses de consommations privées augmentaient de 4,23 %. Le secteur du jouet a globalement suivi cette tendance et l'a dépassée, étant porteur d'une grande valeur affective. Les parents ne désirent pas priver leurs enfants de cadeaux.

BELGIQUE

Le consommateur belge dépense[2], en moyenne, de 178 € à 282 € par enfant et de 178 € à 282 € par ménage selon que celui-ci achète des jeux vidéo ou pas. Les parents tendent à gâter toujours plus les enfants. On s'étonnera peut-être de la concordance des dépenses par enfants et par ménage. Il se fait qu'actuellement, le nombre de ménages avec enfant(s) est pratiquement le même que le nombre total d'enfants entre 0 et 14 ans[3].

[1] Toy Industries of Europe, facts and figures, July 2006

[2] Sources : calcul CRIOC sur base des données INS, Toy Industries in Europe.

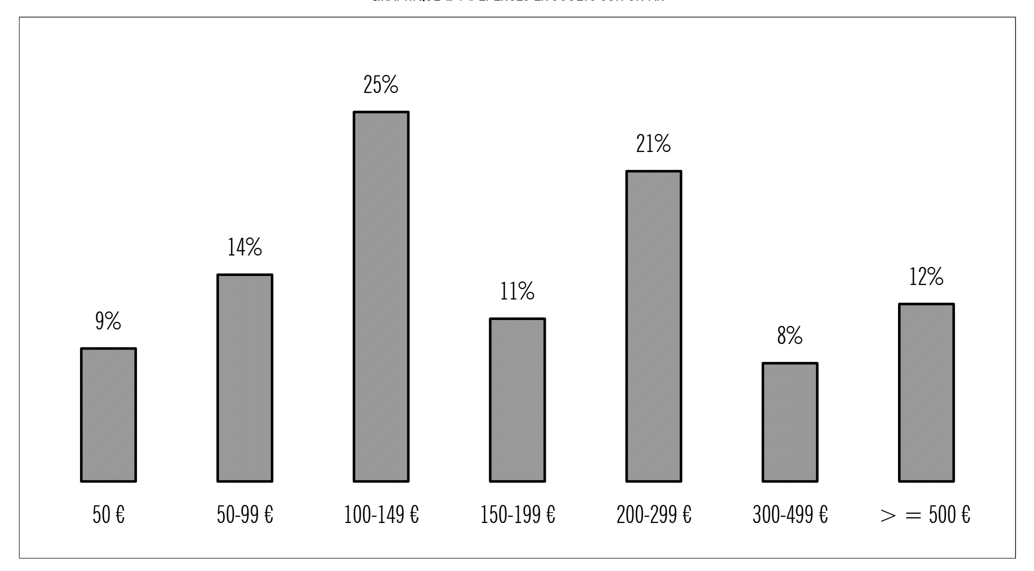
[3] En 2005, la Belgique comptait 1795.175 ménages avec enfant(s), et 1797.439 enfants de 0 à 14 ans

Tableau 2: évolution des dépenses moyennes par an, en Belgique

	2002	*2003*	*2004*	*2005*
Dépense moyenne enfant (jeux vidéo inclus)	*255 €*	*276 €*	*266 €*	*282 €*
Dépense moyenne enfant (jeux traditionnels)	*173 €*	*179 €*	*171 €*	*178 €*
Dépense moyenne ménage (jeux vidéo inclus)	*264 €*	*278 €*	*268 €*	*282 €*
Dépense moyenne ménage (jeux traditionnels)	*179 €*	*181 €*	*172 €*	*178 €*

Dépense moyenne en Belgique par enfant et par ménage[4]

Graphique 1 : Dépenses en jouets sur un an



Source : Speelgoedmuseum Mechelen 2004

Dans son étude sur l'évolution de l'attitude des jeunes par rapport aux jouets, le musée du jouet de Malines constate que les ménages dépensent 225 € par an. Le tableau 2 confirme nos estimations en matière de dépenses en jouets.

Union européenne

Dans l'Union Européenne[5], la dépense moyenne par enfant, sur un an, atteint 150 € (jeux vidéo exclus) et 180 € dans l'Europe des 15. Les nouveaux pays européens dépensent donc en moyenne moins que les pays de l'Europe des 15 et les Belges dépensent plus que la moyenne dans l'Europe des 15.

[4] Sur base du nombre de ménages ayant des enfants entre 0-14 ans. Source : INS & Toy Industries in Europe, extrapolation CRIOC.

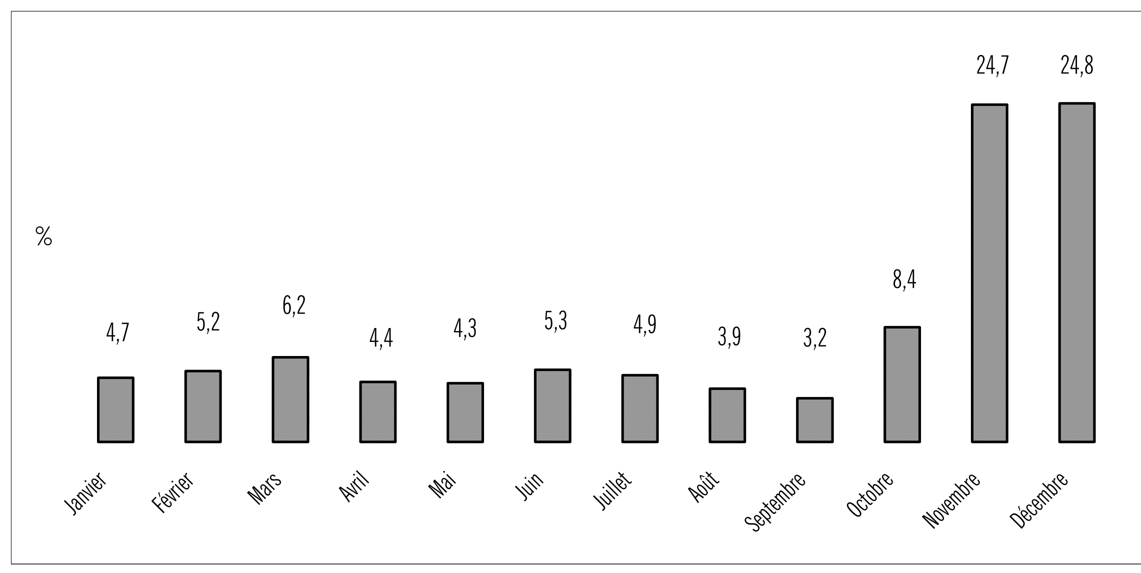
Selon les dernières données disponibles, le Royaume-Uni est le premier consommateur de jouets (24% du marché européen), devant la France (19,6%), l'Allemagne (17%), l'Italie (7,9%) et l'Espagne (6,5%). Ces cinq pays représentent 75 % des dépenses en jouets de l'Union Européenne (UE-25). La Belgique représente 2,4 % de ce marché.

TYPE D'ACHAT

QUAND LE CONSOMMATEUR ACHÈTE-T-IL ?

Les jouets et les jeux sont des marchés saisonniers puisque 60% des ventes sont réalisées à l'occasion des fêtes de fin d'année. C'est pourquoi la grande distribution concentre la quasi-totalité de ses efforts sur son offre allant de la mi-octobre à la fin décembre. Le restant de l'année, le rayon permanent demeure le parent pauvre des enseignes généralistes.

GRAPHIQUE 2 : RÉPARTITION DES VENTES SUR L'ANNÉE



Source : Carrefour Belgium

QU'ACHÈTE LE CONSOMMATEUR ?

Les jouets graphiques et jeux de société, les jouets pour bébés, jouets préscolaires, poupées, peluches, jouets à thème se partagent deux tiers du marché (65%). Il est vrai que 96% des parents perçoivent le jouet comme un outil d'éveil et de créativité[6].

Les consommations sont différentes par pays. Ainsi, les Japonais exigent des jouets électroniques, tandis que les autres consommateurs asiatiques préfèrent les jouets éducatifs, les Européens ont un penchant pour les jouets traditionnels et les petits Américains aiment par-dessus tout, les jouets inspirés de films ou de feuilletons télévisés.

[5] Source : Toy Industries in Europe.

[6] Source : Enquête IFOP/Toys'R'Us.

Aujourd'hui, les jeux vidéo représentent plus d'une dépense sur six (37 % en 2005[7]) des jouets pour les jeunes, c'est plus qu'en 2004 où ce type de jouet représentait moins que 36 % du marché.

Les autres catégories de jouets dont l'importance relative a augmenté, sont les jouets pour bébés et préscolaires (12,3 %) soit 1,20 % de plus qu'en 2004, les jeux de construction (4,5 %) (soit une légère augmentation de 0,43 %), les jouets graphiques, puzzles, jeux de société (9,1 %) qui sont les derniers à augmenter (0,28%).

Parmi les jouets stables, en terme de part de marché, on retrouve les peluches (3,6%) et les jeux d'extérieur et de sport (6,7 %).

Les principales catégories de jouets dont la part de marché diminue, sont les poupées (7,9%) soit 1,05 % de moins qu'en 2004, les véhicules électriques, les tracteurs et accessoires (5,9%) dont la part de marché diminue de 1,4 % par rapport à 2004.

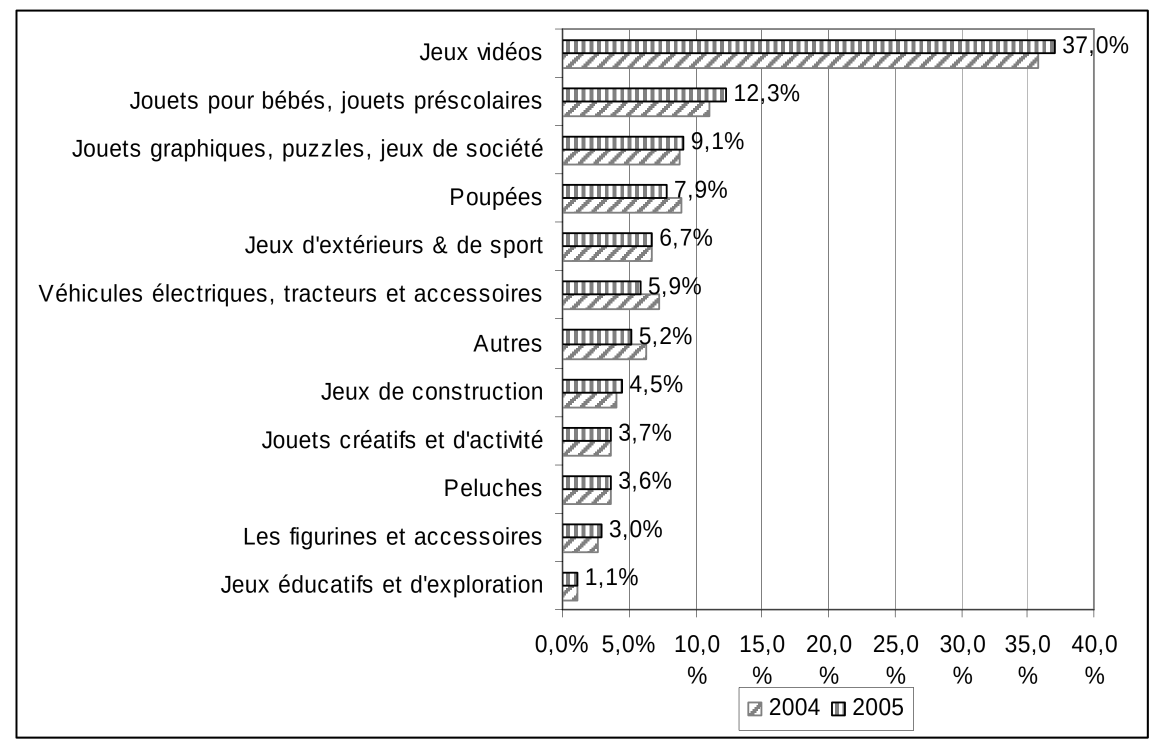
TABLEAU 3 : IMPORTANCE RELATIVE DES VENTES PAR TYPE DE JOUET

	2004	*2005*	*Variation*
Jeux éducatifs et d'exploration	*1,1%*	*1,1%*	*-0,02%*
Les figurines et accessoires	*2,7%*	*3,0%*	*0,26%*
Peluches	*3,6%*	*3,6%*	*0,00%*
Jouets créatifs et d'activité	*3,7%*	*3,7%*	*-0,01%*
Jeux de construction	*4,1%*	*4,5%*	*0,43%*
Autres	*6,2%*	*5,2%*	*-1,00%*
Véhicules électriques, tracteurs et accessoires	*7,3%*	*5,9%*	*-1,40%*
Jeux d'extérieurs & de sport	*6,7%*	*6,7%*	*0,00%*
Poupées	*8,9%*	*7,9%*	*-1,05%*
Jouets graphiques, puzzles, jeux de société	*8,9%*	*9,1%*	*0,28%*
Jouets pour bébés, jouets préscolaires	*11,0%*	*12,3%*	*1,31%*
Jeux vidéos	*35,8%*	*37,0%*	*1,20%*

Source : Calculs CRIOC, Toy Industries of Europe

[7] UBIFRANCE-ALIX studies.

GRAPHIQUE 3 : RÉPARTITION DES VENTES PAR TYPE DE JOUET



Source : Calculs CRIOC, Toy Industries of Europe

L'achat de cadeaux ne se limite pas au marché du jouet. De plus en plus d'enfants reçoivent à l'occasion de la St Nicolas ou à Noël d'autres produits que les jouets comme des vêtements, des chaussures, des articles de sports ou des articles électroniques (GSM, ordinateurs etc.).

QUI CHOISIT LES JOUETS ?

En février 2006, le CRIOC a réalisé une étude auprès de 2304 jeunes âgés de 9 à 18 ans et de 600 parents (afin de vérifier la validité des déclarations des enfants). L'objectif de cette étude est d'évaluer le rôle de prescripteur d'achat et de consommateur joué par un jeune.

GRAPHIQUE 4 : RÔLE PRESCRIPTEUR D'ACHAT EN MATIÈRE DE JOUETS

100,00%
90,00%
80,00%
70,00%
60,00%
50,00%
40,00%
30,00%
20,00%
10,00%
0,00%

9 ans 10 ans 11 ans 12 ans 13 ans 14 ans 15 ans 16 ans 17 ans 18 ans

Jouets Jeux vidéos

Source : CRIOC

Quel que soit l'âge ou l'indicateur considéré, le jeune joue un rôle très important en matière d'achats de jouets. Au moins 7 jeunes sur 10 choisissent directement les jouets qui leur seront offerts par leur parent. Le graphique précédent montre que les jeunes jusqu'à 12 ans sont plus intéressés par les jouets traditionnels que par les jeux vidéo. A partir de 14 ans cette tendance s'inverse. On voit en effet que dès cet âge, ce sont les jeunes qui 9 fois sur 10 choisissent les jeux vidéos qu'ils entendent recevoir.

OÙ LE CONSOMMATEUR ACHETE-T-IL SES JOUETS ?

La plupart des consommateurs achètent leurs jouets dans plusieurs magasins et les néerlandophones visitent, lors de leurs achats, plus de magasins que les francophones (2,6 enseignes pour les néerlandophones, 2,1 pour les francophones). Il est également vrai que la concurrence est plus forte en Flandre qu'en wallonie.

Le tableau suivant montre des disparités régionales dans le choix des magasins de jouets. Les francophones sont plus nombreux que les néerlandophones à acheter leurs jouets dans la grande distribution. Les consommateurs du nord du pays préfèrent, parmi les grandes surfaces spécialisées, les magasins Dreamland, Fun, Blokker et Bart Smit alors que les Wallons après Carrefour, se dirigent surtout vers les enseignes implantées dans leur région, soit Maxitoys et Blokker.

TABLEAU 4 : OÙ LES BELGES ACHÈTENT T-ILS LES JOUETS ?

	Néerlandophones	***Francophones***
Grande Distribution	*59%*	*71%*
Blokker	*35%*	*28%*
Dreamland	*39%*	*19%*
Fun	*46%*	*2%*
Maxi Toy	*2%*	*40%*
Christiaensen	*17%*	*20%*
Bart Smit	*27%*	*2%*
Brooze	*2%*	*1%*
Autres	*39%*	*31%*
Total	*266%*	*214%*

Source : calcul CRIOC, Musée du jouet de Malines[8].

En termes de part de marché, différentes études[9] estiment que les magasins spécialisés détiennent 60 % du marché et que la grande distribution se partage les 40 % restants. Par conséquent, les Belges achètent plus de jouets dans les magasins spécialisés que dans la grande distribution.

QUELQUES TENDANCES DANS LES JOUETS PROPOSÉS EN 2005

Au fil des ans, le marché du jouet voit sa cible rétrécir: le jouet qui plaisait, il y a 10 ans, aux 10-12 ans est désormais adopté par les 8-10 ans. Les préados se projettent déjà dans l'univers de leurs aînés. Dès lors, la concurrence des autres secteurs, des jeux vidéos aux vêtements en passant par le maquillage ou les accessoires de coiffure, démarre aussi plus tôt. Partant de ce constat, les industriels du jouet tentent de récupérer une partie de cette clientèle changeante en s'appropriant de nouveaux territoires, tels que la musique avec les micros, les jeux de Karaoké et autres tapis de danse, surfant sur la vague des émissions télévisées.

Les jouets : nouveautés de 2006

Les tendances marquantes de cette année, pour les jouets,:

ÉLARGISSEMENT DU PUBLIC VISE PAR LE JOUET OU L'OBJET. OU RENDRE LE JOUET DES GRANDS ACCESSIBLE AU PLUS PETIT.

Les ordinateurs pour enfants.

- Pour les moins de cinq ans il s'agit le plus souvent de machines interactives tels qu'il en existe depuis plusieurs années. Elles sont relativement simples, juste quelques connections électriques servant à valider la bonne réponse. L'essentiel est que la machine soit solide, vu les manipulations des enfants. On trouve cependant un ordinateur qualifié de malin qui permet à l'enfant de découvrir les lettres, les mots, de se servir d'une souris et de recevoir de faux e-mails.

[8] Musée du jouet de Malines : "Etude sur l'évolution de l'attitude des jeunes par rapport aux jouets"; 2004, pp.225

[9] LSA N°1843

- Pour les 5+: l'ordinateur avec reconnaissance d'écriture pour apprendre la calligraphie, ou ordinateur interactif parlant et musical avec 40 jeux et activités autour des lettres, des chiffres et de l'anglais.

- Pour les 7+: l'ordinateur avec reconnaissance d'écriture pour apprendre la calligraphie, ou l'ordinateur interactif parlant et musical avec 40 jeux et activités d'apprentissage du français, des mathématiques et de l'anglais (avec possibilité de s'enregistrer pour vérifier qu'on prononce bien les phrases en anglais). Ou encore l'ordinateur avec plus de cent activités éducatives de français, math, logique, anglais, culture générale, sciences… calendrier, carnet d'adresse, gestion de sa tirelire…

- Les avions et hélicoptères télécommandés.

Ces jouets ne sont pas une nouveauté en soi, ce qui est neuf c'est l'âge auquel ils s'adressent (de 8 à 14 ans) et les prix relativement démocratiques de ces jouets.

Les circuits automobiles.

- A côté des circuits automobiles traditionnels qui font un grand come back (exit les circuits constitués d'une piste sur laquelle circulent des engins télécommandés) et qui s'adressent à des enfants de 8 ans et plus, apparaissent maintenant des circuits automobiles pour enfants de 3 ans avec possibilité de faire faire des looping aux voitures.

Téléviseurs pour enfants

- Cela se présente comme une peluche, éléphant, lion ou girafe avec un écran LCD sur le côté et c'est une TV.

Jouets sous licence en lien avec des films, des dessins animes, des series ou des jeux televises.

En 2005, ces éléments externes se sont avérés être des arguments de vente très convaincants. En 2006, les jeux qui s'appuient sur ces productions audiovisuelles sont toujours en forte croissance et se diversifient. On les retrouve parmi les ordinateurs pour enfants, les peluches, les jeux de construction, les jeux de sociétés, les jeux vidéo, et les figurines bien sûr. Toujours dans cette logique, à côté de tous ces jouets qui puisent leur inspiration dans des productions existantes, on observe cette année l'apparition de jouets qui annoncent un film. Les figurines, les jeux, les accessoires, les livres, la tente, les déguisements lié à la prochaine production de Luc Besson (sortie prévue début décembre) sont d'ores et déjà présentés dans certains magasins de jouets.

Plus c'est grand, mieux ca se vend

La tendance visant à proposer des grandes peluches, poupées ou jouets initiée par certaines grandes surfaces, l'année passée perdure cette année vu le succès obtenu dans les ventes. Il n'est plus rare de trouver des ours de 50 cm, des panthères de 1 mètre, des poupées de 80 cm, des robots de la même taille et des "roboreptiles" de 65 cm…

Recrudescence des automates et autres robots.

Pour les enfants à partir de 3 ans, les magasins proposent de plus en plus des peluches ou autres figures qui réagissent aux actions des enfants. Allant du plus simple comme les chevaux à bascules qui produisent le bruit du galop ou qui hennissent lorsqu'on touche les oreilles, en passant par les peluches qui parlent (jusqu'à 130 mots) ou qui racontent des histoires, expriment des "émotions" ou enfin changent de visage. Jusqu'au roboreptile qui est radiocommandé, marche sur deux ou quatre pattes, mais qui surtout réagit à son environnement grâce à ses capteurs infrarouges et auditifs. Pour finir, le summum est un robot de 50 cm qui peut également ramasser des objets, reconnaître le visage de son propriétaire voire le défendre si le roboreptile vient à passer par là!

Cette année plus qu'avant, les marchands de jouets proposent maintenant du mobilier pour enfants, table, chaise, bureau, couette, armoire, tapis...pratiquement toujours en lien avec l'un ou l'autre héros de bande dessinée.

Le choix du jouet

Le jouet est, pour l'enfant, à la fois outil d'expression, d'apprentissage et de décryptage du monde adulte. C'est dire son importance et les questions auxquelles les adultes sont confrontés en période des fêtes où l'omniprésence de la publicité oriente le choix des enfants, et donc aussi celui des parents.

QU'EST CE QU'UN "BON" JOUET ?

Un bon jouet permet à l'enfant de s'amuser et de faire des apprentissages sans danger. Dès lors qu'il s'agit de l'épanouissement de l'enfant, il est important que ce jeu attire l'enfant. L'imaginaire lié au jeu est aussi très important, parfois même plus important que le jeu lui-même. L'idéal c'est que l'enfant se construise son propre environnement, sa propre histoire et s'émancipe du cadre stéréotypé fourni à grand renfort publicitaire. Cet environnement imaginaire, l'enfant le construira d'autant plus facilement que le jouet lui plaira, à lui, et pas forcément à ses parents.

Amusant et éducatif

Avant tout, le jouet doit amuser l'enfant, c'est sa fonction première. Il doit s'adapter à sa personnalité et à sa sensibilité. Comme le jouet est un article de mode et à forte implication affective, la tentation est grande pour les parents de répondre aux sollicitations des enfants en achetant en quantité des jouets mis en valeur par la publicité. Le jouet gadget, coûteux et sophistiqué risque d'être très vite abandonné tandis qu'un jouet simple laisse le champ libre à l'imagination.

En jouant, l'enfant acquiert des réflexes qui faciliteront les autres apprentissages. Quelques exemples :

- Qui n'a jamais joué à se bagarrer? Ce faisant, l'enfant apprend à se maîtriser (il doit bien sûr éviter de faire vraiment mal) et améliore sa psychomotricité.

- Jouer à la poupée permet aux enfants de s'identifier à l'un ou l'autre rôle, ou à l'une ou l'autre personne. Ce qui permet par exemple d'être la monstrueuse sorcière, un personnage important dans le monde des enfants. Ici aussi l'enfant visualise (il rêve éveillé), ce qui le détend. Il simule et peut donc mentir sans que ce soit amoral. C'est aussi un moyen de revivre et de dédramatiser des événements pénibles ou potentiellement traumatisants. Quand les enfants jouent "papa-maman", ils sont souvent des parents très sévères, ce qui les aide à mieux vivre les moments de la vie où les parents sont obligés de sévir. En rejouant ainsi des moments de stress, ils peuvent prendre distance. Tout cela est intuitif mais a une réelle utilité.

- Les jeux de société initient l'enfant à la vie de société où, si la règle commune n'est pas acceptée, il n'y a point de vie en commun possible. C'est ainsi notamment que les enfants peuvent appréhender intuitivement l'utilité des lois. Si on ne respecte pas les règles, cela finit en dispute et on ne s'amuse plus. Les jeux de coopération sont aussi très importants car ils apprennent l'utilité du travail en équipe. Ils développent l'idée qu'on obtient un meilleur résultat en travaillant à plusieurs, qu'une équipe doit être composée d'éléments complémentaires.

- Le jeu du labyrinthe, par exemple, apprend la structuration spatiale, la stratégie et l'anticipation. Dans ce jeu, qui est une sorte de course au trésor stratégique, les joueurs modifient la forme du labyrinthe en faisant glisser sur le plateau du jeu les parties de couloir mobiles.

- Le jeu de l'oie favorise la compréhension et le respect des règles, et intuitivement leur utilité. Il permet également la reconnaissance de la représentation abstraite (le pion rouge c'est moi) et le calcul.

- Les jeux de stratégie (Echec, jeu de Go…) développent la perception abstraite du monde. Les joueurs apprennent à faire des choix, comme avec les jeux électroniques, mais avec l'avantage que l'autre n'est pas une machine mais un être humain.

- Le jeu "Qui est ce ?" permet le développement de la logique, apprend a aborder un problème global par étapes mutuellement exclusives.

- Les jeux électroniques développent le sens de la stratégie, apprennent à faire des choix qui ont des conséquences concrètes et visibles. Ils permettent donc de montrer intuitivement que ces choix conditionnent une situation, et dans la vie il en va souvent de même. Ils développent la rapidité d'exécution et poussent le joueur à identifier les moyens de déplacements les plus efficaces.

Comme nous l'avons montré, la plupart des jeux sont éducatifs. Pour se développer, l'enfant doit relever des défis réalisables. Les jouets ne peuvent décourager l'enfant mais doivent l'aider à développer ses sens, sa motricité, son intelligence, sa créativité et ses contacts sociaux. Les grands classiques et les valeurs sûres peuvent être des pistes intéressantes. A travers le jeu, les parents peuvent promouvoir des valeurs telles que la coopération, le goût de l'esthétique, le respect de l'autre, l'acceptation de la différence et refuser la compétition, la violence, la reproduction des rôles sociaux et sexués. Rappelons à ce propos qu'il n'y a pas de honte ni de danger à offrir à un enfant un jouet censé avoir été élaboré pour l'autre sexe (et vice versa!). Le dialogue parents–enfants autour du refus d'acheter le jouet convoité, peut être tout aussi éducatif…

Sans danger

Les jouets et gadgets bon marché peuvent être certes attirants pour les enfants, ils n'en sont pas sûrs pour autant. C'est le résultat d'une investigation menée par le Crioc en 2004 sur base d'une quarantaine de jouets et gadgets glanés sur le marché belge en été (jouets vendus dans les fêtes foraines, dans des grands magasins ou chez les détaillants spécialisés).Réf: Du côté des consommateurs, n°160, 15/07/04, http://www.oivo-crioc.org/textes/1061.shtml.

Le jouet doit être sans danger et ne présenter aucun risque prévisible. Mais il n'existe aucune sécurité absolue. C'est pourquoi les éducateurs doivent être particulièrement attentifs en matière de surveillance et apprendre à l'enfant à reconnaître les risques et à les prévenir. L'étude réalisée par le CRIOC[10] en matière d'accidents domestiques a souligné les risques encourus par les enfants lors des activités de jeu. L'âge constitue un facteur déterminant dans le risque d'accidents domestiques. Plus on est jeune, plus le risque est important et 3 accidents sur 10 concernent les 0-14 ans. Plusieurs risques sont identifiés :

- Chutes dans le bac à jouet, à vélo, lors de jeux (toboggan, skateboard).

- Mises en bouche d'objets de petite taille : éléments détachables, pièces de jeux.

- Coups suite aux jeux (jet de pierres, bâtons, luge, balle).

- Coupures (cutter, éléments tranchants, etc.).

[10] Source : CRIOC, Accidents domestiques.

- Coups et fractures (jeux, toboggan, plaine de jeux).

Pour vérifier qu'un jouet est conforme aux exigences essentielles de sécurité, le consommateur doit être attentif à la présence du marquage CE. Ce Logo indique qu'à priori le jouet est conforme aux normes de sécurité. Cependant ce logo n'est pas un gage de sécurité absolue dans la mesure où son utilisation ne fait pas l'objet d'un contrôle systématique. En plus du sigle "CE", les fabricants doivent mentionner des avertissements et des précautions d'emploi en rapport avec les catégories de jouets comme les jouets destinés aux enfants de moins de 36 mois, toboggans, balançoires suspendues, anneaux, trapèzes, cordes et jouets analogues montés sur portique, jouets fonctionnels, jouets contenant des substances ou préparations dangereuses, jouets chimiques, planches, jouets pour le bain et patins à roulettes pour enfants.

La législation belge sur la sécurité des jouets, adoptée en 1991[11] en exécution de la Directive européenne 88/378/CEE, impose l'obligation de ne mettre sur le marché que des jouets sûrs "qui ne compromettent pas la santé ou la sécurité des enfants ou de tiers lorsqu'ils sont utilisés conformément à leur destination ou qu'il en est fait un usage prévisible, compte tenu du comportement habituel de l'enfant". Elle définit des exigences essentielles de sécurité, générales et particulières, concernant notamment les propriétés physiques, mécaniques, chimiques, toxicologiques, électriques, l'inflammabilité et l'étiquetage.

Lorsque le jouet répond à toutes ces exigences de sécurité, il doit porter la marque CE. En fait, il s'agit d'une présomption de conformité car il n'y a pas de contrôle préalable à la mise sur le marché. C'est le fabricant qui appose la marque en fonction de l'appréciation qu'il fait de son produit par rapport aux normes en vigueur. Cette "auto-certification" inquiète les organisations de consommateurs, qui préféreraient voir confier l'examen de la conformité à un tiers indépendant agréé, et ce avant toute commercialisation.

Quelques conseils de sécurité

- *Chaque jouet doit être adapté au stade de développement de l'enfant: respectez l'âge conseillé dans l'étiquetage, même s'il vous semble que votre enfant est plus "mûr". De plus, pour se développer, l'enfant doit relever des défis réalisables. Les jouets ne peuvent décourager l'enfant mais doivent l'aider à développer ses sens, sa motricité, son intelligence, sa créativité et ses contacts sociaux.*

- *Choisissez des jouets munis du marquage CE (malgré la remarque faite ci-dessus, il n'y a pas actuellement d'autre indication plus fiable).*

- *Evitez les jouets dangereux: les petites pièces pour les jeunes enfants, les jouets à piles boutons, les jouets pointus (fléchettes), les jouets coupants (ciseaux), les boîtes d'expérimentation chimique…*

- *Vérifiez la sécurité du jouet au moment de l'achat: le jouet ne doit pas présenter de côté tranchant, d'arête vive, la peinture ne doit pas s'écailler. Le jeu doit être stable (tableau de découverte, balançoire …), lavable et ne pas contenir de matières toxiques ou inflammables.*

- *Lisez le mode d'emploi et respectez les consignes de sécurité.*

- *Exercez une surveillance vigilante lorsque vos bambins s'ébattent dans l'eau (jeux et équipements nautiques) ou sur une plaine de jeux.*

- *Munissez vos cascadeurs à roulettes de vraies protections (casque pour vélo, genouillères), c'est-à-dire celles qui ne sont généralement pas vendues dans les rayons jouets, mais bien dans les magasins de sports !*

[11] Arrêté Royal du 9 mars 1991

<u>Des jouets durables</u>

Ce sont des jouets respectueux de l'environnement, des jouets équitables et respectueux des travailleurs.

La Belgique produit peu de jouets et en importe beaucoup. Leur provenance ? Parfois toute proche, mais bien souvent ces jouets sont produits dans des contrées lointaines. Porter une marque européenne ne signifie pas pour autant avoir été produit en Europe. En effet, pour rester compétitive, bien souvent, l'industrie européenne se délocalise ou « sous-traite » certaines étapes ou l'entièreté de la fabrication, avec souvent des répercussions négatives sur les conditions de travail dans les usines: bas salaires et charges de travail très irrégulières du fait des délais de livraison imposés aux fournisseurs, heures supplémentaires obligatoires, absence de liberté syndicale, conditions d'hygiène et de sécurité déplorables... La cascade de sous-traitances rend le contrôle des conditions de travail très difficile et permet aux industriels européens de se décharger de leurs responsabilités en ce domaine.

Quelques conseils :

- *Evitez les jouets complexes souvent fragiles, vite cassés et non recyclables. De nombreux jouets se retrouvent rapidement au rebut parce qu'ils n'amusent plus, parce qu'ils sont cassés ou tout simplement parce que les piles sont plates.*

- *Evitez dans la mesure du possible les jouets fonctionnant avec des piles. Des alternatives existent, comme des jouets ne nécessitant pas de piles, par ex. une voiture téléguidée fonctionnant avec une batterie. Vérifiez surtout, à l'achat d'un jouet, qu'il est possible de remplacer les piles jetables par des piles rechargeables car l'étiquetage des jouets déconseille souvent de remplacer les piles par des piles rechargeables, et ce pour diverses raisons (par ex. elles ne sont pas toujours assez puissantes pour faire fonctionner le jeu de manière optimale).*

- *Evitez les jouets suremballés. Les emballages ont une très courte durée de vie. Dès le retour à la maison ou une fois le jouet offert, des emballages souvent volumineux encombrent les poubelles. Pour certains jouets, on peut s'en passer, par ex. en achetant des peluches non emballées ou fixées sur un support carton (sans plastique), repris par la collecte sélective.*
- *Choisissez des jouets qui réduisent l'impact des emballages, des plastiques et autres matériaux.*
- *Si l'alternative existe, privilégier le bois plutôt que le plastique. C'est une matière première renouvelable, un matériau noble et chaleureux qui fera du jeu un objet esthétique.*
- *Privilégiez un jouet solide, lavable et réparable pour durer longtemps, être exploré, malmené, partagé puis transmis.*
- *Réutilisez des objets usuels. Rien de tel pour animer une fête de bambins qu'une caisse de vieux vêtements qui serviront de déguisements. Bébé jouera des heures avec une cuillère en bois, les plus grands découperont des anciennes revues pour faire des collages. Un bon matériel de couture ou de bricolage est parfois plus utile qu'un nouveau jouet.*
- *Plutôt que de jeter vos vieux jouets, faites-les réparer et revendez, échangez et donnez.*
- *Attention cependant aux jouets anciens ou fabriqués par des artisans à l'étranger. Ils contiennent parfois du plomb ou sont colorés avec de la peinture au plomb.*

Editeur responsable

Marc VANDERCAMMEN

CRIOC
Boulevard Paepsem, 20
1070 Bruxelles

Tél. : 02/547.06.11
Fax : 02/547.06.01
E-mail : info@crioc.be
Site : http://www.crioc.be

Réf. catalogue : 397-06

2006-2492-107